
Tekijä Theofanis Kavvadas

Työn nimi Yhden kuvan elokuva

Laitos Elokuva- ja lavastustaiteen laitos

Koulutusohjelma Elokuvauksen koulutusohjelma

Vuosi 2016

Sivumäärä 35

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Yhden kuvan elokuva on opinnäytetyö yhdestä elokuvauksen työkalusta, yhden kuvan ratkaisusta ja sen käytöstä. Opinnäytetyö vastaa kysymyksiin mikä on yhden kuvan ratkaisu, mitä erityisvaatimuksia sillä on ja mitä vaihtoehtoja on tarjolla. Muodon ja sisällön suhdetta pohditaan niin tekijän kuin katsojankin näkökulmasta.

Opinnäytetyö sivuaa myös aiheita immersio katsojan näkökulmasta ja pyrkii sen kautta selittämään, miksi leikkaamaton kuva on tehokas työkalu realistisessa, puolidokumentaarisessa tarinankerronnassa. Lisäksi aika nostetaan esiin merkittävänä työkaluna ja ajan suhdetta pohditaan eri elokuvaalajien välillä.

Kirjoittajan omat kokemukset muodostavat suuren osan tutkimuksen aineistoa ja niitä käsitellään kolmessa eri kappaleessa kolmen eri elokuvan kautta ja neljän erilaisen roolin läpi. Näkökulmina ovat ohjaus, käsikirjoitus, kuvaus ja kameraoperointi. Lisäksi on haastateltu alalla pitkään toimineita kuvaajia sekä kanssaopiskelijoita.

Lyhytelokuvan Pink Smoke avulla lukijalle osoitetaan, mitä vaatimuksia toimivalla yhden kuvan ratkaisulla on ja milloin yhden kuvan ratkaisu ei enää kannata. Lisäksi puhutaan kameraoperoinnista operaattorin näkökulmasta suhteessa ohjaajaan ja kuvaajaan.

Toinen esimerkeistä, lyhytelokuva Vaihtoväli, tarjoaa lukijalle näkymiä yhden kuvan elokuvan ohjaamiseen ja käsikirjoittamiseen, samalla pureutuen roolijakoon elokuvan ennakkosuunnittelussa.

98 Names on kolmas esimerkkityö. Tässä kappaleessa tutkitaan kuvaajan roolia yhden kuvan lyhytelokuvassa. Kommunikaation merkitys sekä henkilökemiat ovat myös osa tätä kappaletta.

Lopuksi kirjoittaja summaa kokemansa ja ymmärtämänsä yhden kuvan ratkaisusta ja pyrkii osoittamaan, että menetit elokuvan tekemisessä eivät ole eriarvoisia, vaan kaikelle on paikkansa ja käyttäjäkuntansa.

Avainsanat oner, yhden kuvan ratkaisu, operaattori, yhden kuvan kohtaus

YHDEN KUVAN ELOKUVA

Elokuvauksen kandidaatin tutkinto, kirjallinen osuus

Theofanis Kavvadas

Aalto-yliopisto
Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Elokuva- ja lavastustaiteen laitos

2016

Sisällys

- 1) Johdanto
- 2) Yksi kuva tyylilajina
 - a) Mikä on yhden kuvan ratkaisu
 - b) Erityisvaatimukset ja muut vaihtoehdot
 - c) Muoto vastaan sisältö
- 3) Merkitys katsojalle
 - a) Immersio
 - b) Aika
- 4) Omat kokemukset
 - a) Osa 1 - Pink Smoke
 - i) Kun yhden kuvan kohtausta ei kannata
 - ii) Kameraoperaattorina toimiminen Pink Smokessa
 - b) Osa 2 - Vaihtoväli
 - i) Yhden kuvan elokuvan ohjaaminen ja käsikirjoittaminen
 - ii) Kameraoperaattorin käyttö yhden kuvan kohtauksessa
 - c) Osa 3 - 98 Names
 - i) Yhden kuvan elokuvan kuvaaminen
 - ii) Kommunikaatio
- 5) Loppusanat
- 6) Lähteet

1) Johdanto

“These days, they want to cut everything like a rock video.”

– Billy Bob Thornton

Tämä on Aalto-yliopiston Elokuva- ja lavastustaiteen osaston elokuvauksen opiskelijan Theofanis Kavvadasin taiteen kandidaatin tutkinnon kirjallinen osuus. Tutkin elokuvakerronnan erikoismuotoa, yhden kuvan elokuvaa, tekijän näkökulmasta. Miksi tehdä elokuva tai kohtaus yhdellä kuvalla? Lähteenä käytän esimerkkiteoksia ja omakohtaista kokemustani kuvaajana, käsikirjoittajana ja ohjaajana aiheen parissa.

Artikkelini tukirankana toimii kolme esimerkkielokuvaa, joiden toteutuksessa olen itse ollut mukana. Sevgi Ekerin ohjaama *Pink Smoke* (2015), jonka kuvauksissa 2013 olin mukana muutaman päivän kameraoperaattorina, sai minut alun perin kiinnostumaan aiheesta, vaikkei lopulliseen elokuvaan aiottuja leikkaamattomia kuvia päätyntäkään suunnitellussa muodossa. *Pink Smoke* on tosin mielenkiintoinen juuri tästä syystä: milloin yhden kuvan ratkaisu ei enää palvelekaan tarinaa?

Kyseisen elokuvan myötä aloin tutkia yhden kuvan ratkaisuja lisää. Ohjaamani yhden kuvan lyhytelokuva *Vaihtoväli* (2014) kuvattiin heti *Pink Smoken* kuvausten jälkeen. *Vaihtoväli* elokuvalla tutkin yhden yksinkertaisen kuvan todistusvoimaa tarinan kerrontamuotona.

Kolmas esimerkeistä, jälleen Sevgi Ekerin ohjaama elokuva *98 Names* (2016) on tällä hetkellä vielä tuotannossa. Toimin elokuvan kuvaajana ja seuran prosessia alusta loppuun. *98 Names* on mielenkiintoinen tutkimuskohde, koska sen alkuperäinen idea pohjaa vahvasti visuaaliseen ratkaisuun, hitaasti etenevään kameraan, joka taltioi yhden katkeamattoman tapahtumaketjun. Tämän tyyppinen visuaalinen ratkaisu tuo esiin monia kysymyksiä, kuten mitä meidän tarvitsee nähdä ja millä hetkellä?

Aiheeni rajausta tekee kirjallisuuden käytöstä lähteenä melko haastavan. Yhden kuvan elokuvan tai kohtauksen tekemistä lähestytään alan julkaisuissa teknisin keinoin, keskittyen välineistöön ja varsinaiseen suoritukseen taustatekijöiden sijaan. Vaikka käyn tutkimuksessani yhden kuvan kohtauksen lainalaisuudet läpi, on pääpaino silti sisällön ja muodon suhteessa, sekä tekijyydessä, josta ei ole juurikaan aineistoa saatavilla. Tekijyydellä tarkoitan elokuvatyöryhmän lähtökohtia yhden kuvan kohtauksen käytölle, mikä yhden kuvan ratkaisussa viehättää tekijöitä ja mistä syystä. Lähteinä ovat tekijät, joiden harteilla päätös yhden kuvan ratkaisusta yleensä lepää.

Tutkimukseni lopussa käyn läpi omakohtaisia havaintojani liittyen yhden kuvan kohtauksiin. Puraan kuvaajan ja ohjaajan kommunikaation ja henkilökemian merkitystä kuvallisen kerronnan onnistumisessa ja ohjaajan vision toteutumisessa.

Käsittelen tutkimuskohdetta myös nimellä pitkäveto ja yhden kuvan kohta, viitaten yleisemmin kerronnan keinona käytettyyn kohtauksen kuvausmuotoon. Yhdestä ainoasta katkeamattomasta kuvasta koostuvia elokuvia on hyvin vähän, mutta kohtauksia, jotka on toteutettu yhdellä kuvalla löytyy paljon, joten on luontevaa käsitellä aihetta myös kohtauksen tasolla. Nähdäkseni lainalaisuudet ovat teknisessä mielessä samat tai hyvin lähellä toisiaan yhdellä kuvalla toteutetun kohtauksen kuin kokopitkän elokuvan välillä, vaikka kesto on täysin eri.

2) Yksi kuva tyylilajina

a) Mikä on yhden kuvan ratkaisu

Yhden kuvan kohta (eng. *oner* tai *long take*) tarkoittaa kohtausta, joka on kuvattu yhdellä katkeamattomalla otolla ja joka tällaisena päättyy elokuvan lopulliseen leikkausversioon. Oton kesto määräytyy kohtauksen keston mukaan ja voi tarinasta riippuen kestää käytännössä sekunneista tunteihin. Kuvaustilanteessa määritetään siten sekä kohtauksen kesto, että sisäinen rytmi, joka elokuvaperinteen mukaisesti rakennettaisiin leikkaamalla.

Yhden kuvan kohtauksen vastakohtana voidaan pitää monipuolisen leikkausmateriaalin tuottamiseen tähtäävää kuvaamista, jolloin puhutaan kohtauksen kattamisesta eri kuvakulmilla. Tällöin kohtauksen painopistettä ja kestoja voidaan myöhemmin muuttaa lähes rajattomasti leikkauspöydällä. Perinteinen kohtauksen kate syntyy laajasta kokokuvasta, päähenkilöiden puolikuvista ja tarpeen vaatiessa henkilöiden lähikuvista ja erilaisista poiminnoista, kuten esineiden lähikuvista tai kohtauksen aloittavasta etabloivasta kuvasta, jossa näemme kohtauksen tapahtumapaikan. Näin tuotettua materiaalia on mahdollista leikata monin tavoin. Työkaluna kohtauksen kattaminen erilaisilla kuvilla ja jännitteen rakentaminen leikkauspöydällä on todistettu toimivaksi metodiksi ja elokuvahistoria on täynnä esimerkkejä aiheesta. Lopputuloksena syntyvien elokuvien kirjosta voi silti olla vaikea löytää visuaalisesti yhtä rohkeita teoksia, kuin monista yhden kuvan ratkaisuun nojaavista elokuvista.

b) Erityisvaatimukset ja muut vaihtoehdot

Sisällöllisesti yhden kuvan kohtauksen voi toteuttaa kuten minkä tahansa kohtauksen. Näkyvin ero erilaisten yhden kuvan ratkaisujen välillä liittyykin sisällön sijaan kameran liikkeisiin. Kaksi ääripäätä ovat täysin staattinen kamera (*Roy Andersson*) ja jatkuvassa liikkeessä oleva kamera (*Alejandro González Iñárritu*).

Ennen digitaalisia elokuvakameroita yhden kuvan kohtaukset olivat kamerateknisistä syistä yleensä rajoitettuja korkeintaan 11 minuuttiin. Filmikameroiden filmikasetit vetävät mallista riippuen tavanomaisesti 120 metriä materiaalia, joka kuvasuhteesta ja filmiformaatista riippuen tarkoittaa noin 11 minuutin kuvausaikaa. Digitaalisten kameroiden myötä tämä minuuttirajoitus on käytännössä poistunut ja kamerajärjestelmästä riippuen yhtäjaksoisen oton kestolle ei teoriassa ole enää ylärajaa.

Tekniikkana yhden kuvan ratkaisu ei ole mitenkään uusi asia. Alfred Hitchcockin elokuva *Rope* (1948), on kuuluisa esimerkki yhden kuvan kohtauksista koostuvasta elokuvasta. Filmilippaiden pituudesta johtuen *Rope* sisältää lukuisia piilotettuja leikkauskohtia, joilla pyrittiin luomaan illuusio katkeamattomasta ajasta. Kuvat viipyvät usein hetken staattisessa asetelmassa, kuten kukkamaljakossa, jotta väijäämätön leikkauskohta peittyisi ja seuraava otto jatkuisi suunnilleen samasta ruudusta kuin mihin aiempi päättyi.



Elokuvan Rope, 1948, lavasteissa, Hitchcock kuvassa keskivasemmalla.

Lähde: The Telegraph 19.2.2015

Hyviä modernin elokuvan esimerkkejä ovat täysin yhdestä kuvasta koostuvat *Russian Ark*, 2002 ja *Victoria* 2015. Elokuva *Agadam*, 2014 pitää hallussaan Guinnessin maailmanennätystä pisimmän yhtäjaksoisen kuvan elokuvana. Sen toteutusta on kuitenkin arvosteltu rankasti, sillä tekijöiden pääasiallisena tavoitteena ei ollut tehdä teosta vaan nimenomaan rikkoa ennätys, jota *Russian Ark* piti hallussaan aiemmin. (The Times of India, tuntematon kriitikko 2014)

Ohjaajalla on oltava selkeä näkemys asioiden esillepanosta rakennettaessa yhteen kuvaan perustuvaa dramaturgiaa, sillä yhteen kuvaan nojaava toteutus tarvitsee tarkan koreografian. Täten ennakkosuunnittelun ja ohjaajan vision merkitys korostuu; mitään kuvaan liittyvää ei voida jättää leikkauksen varaan. Kohtauksen sisällöstä riippuen myös äänen ennakkosuunnittelun tärkeys korostuu, sillä kameran rajauksen ulkopuolelle jäävän tilan käyttö osana dramaturgiaa on suunniteltava

ajoituksiaan myöten valmiiksi. Jos kuvan ulkopuolella olevassa tilassa tapahtuu jotakin, sanotaan vaikka aseiden laukeaminen, on kuvassa näkyvän näyttelijän mahdollista reagoida siihen. Näiden asioiden rakentaminen ei ole mahdollista jälkikäteen yhden kuvan ratkaisussa, vaan kaiken on oltava suunniteltua ja toteutuksen on oltava virheetön rytmillisesti, ettei illuusio hetkessä olemisesta rikkoutuisi. Normaalisti leikattavaan elokuvaan voitaisiin helposti käydä kuvaamassa ylimääräisenä kuvauspäivänä lisää materiaalia, joka leikattaisiin mukaan sopivaan kohtaan.

Yhden kuvan toteutukset, joissa olen itse ollut mukana, ovat olleet myös eräänlaista teatterillista hiomista. Ottoja on katsottu kameran monitorista ottojen välissä ja koreografiaa ja ajoituksia on hiottu paikanpäällä kuvauksissa. Tämä siitä huolimatta, että työryhmä on harjoitellut, testannut ja koekuvannut kohtauksen ennen varsinaista kuvauspäivää. Väitänkin, että on miltei mahdotonta suunnitella ja vain toteuttaa yhden kuvan elokuva tai kohtaus ilman kenraaliharjoituksia tai testejä. Lopputulos saattaa ilman testaamista ja harjoittelua toki toimia, mutta todennäköisyys, että juuri ne asiat, joilla ohjaaja haluaa tarinaansa kertoa toteutuisivat, on erittäin pieni. Muuttujia on yleensä liikaa ja vaikka sattuma saattaakin tuottaa jotakin tuoretta ja vilpittöntä, on se metodina vaikea pitää yhtenäisenä ja hallittuna. Kontrollin menettäminen voi tuntua tekijöistä vapauttavalta, mutta esimerkiksi näyttelijäntyössä, valaisussa tai kameran liikkeessä tapahtuvat kontrolloimattomat muutokset, pienet tai isot, voivat tehdä elokuvasta vaikean seurata.

Yhden kuvan kohtaus on työryhmälle yleensä perinteistä kuvaustilannetta suurempi ponnistus. Ottojen ajallisen keston myötä virhemarginaali kasvaa, jolloin sekä näyttelijöiden että teknisen työryhmän ammattitaito joutuu koetukselle. Mitä monimutkaisempi koreografia, sitä enemmän harjoittelua onnistunut otto vaatii. Lausahdukset, kuten: "Korjataan tämä jälkitöissä.", "Tämähän on tarkoitus leikata todella nopeatempoiseksi." tai "Kuvataan lisämateriaalia varapäivänä." eivät kuulu yhden kuvan kohtausten toteutukseen.

Parhaimman suorituksen löytäminen saattaa viedä koko kuvauspäivän. Tuotannon näkökulmasta tämä saattaa näyttäytyä uhkapelinä: joko kohtaus onnistuu ja valmista materiaalia saattaa tulla lopullista elokuvaa varten runsaasti tai koko päivän tuotos on käyttökelvoton. Lisäksi varsinkin näyttelijät ja kameraoperaattori saattavat joutua alttiiksi suurelle henkiseen ja fyysiselle rasitukselle. Kuten missä tahansa taidemuodossa, voi liiallinen harjoittelu tuhota yhden kuvan kohtauksen tai koko elokuvan. Kuvaustilanne saattaa muuttua mekaaniseksi suorittamiseksi, jolloin

näyttelijöiden kyky tehdä työnsä hahmosta käsin uskottavasti ja tuoreella otteella saattaa vaarantua tai yksinkertaisesti kameraa operoiva henkilö on fyysisesti niin rajoilla, ettei kameran liike pysy enää herkkänä ja sulavana. Tällöin elokuvan todellisuutta ei välttämättä saada tallennettua halutulla tavalla, ja lopputulos ei ole katsomisen arvoinen. Onkin kysyttävä: ketä yhden kuvan kohtausta palvelee, jos lopputulos ei ole katsojasta kiinnostava tai uskottava? Tätä kysymystä pohdin tarkemmin kappaleessa 3. Merkitys katsojalle.



Ruutukaappaus elokuvan Pelastakaa sotamies Ryan (1998, ohjaus Steven Spielberg) alusta, jossa Moving Master -tekniikkaa käytetään.

Moving master -tekniikka on yhden kuvan kohtauksen sukulainen ja yleisesti käytössä Hollywoodissa ja muissa suurissa studiojärjestelmissä. *Moving master* -tekniikan avulla kohtausta pyritään kattamaan yhdellä katkeamattomalla steadicam- tai käsivarakuvalla, jossa kamera liikkuu mahdollisimman tehokkaasti, näyttämällä näyttelijöiden toiminnot kohtauksen alusta loppuun. Ideana on, että päähenkilö tai päähenkilöt näkyvät mahdollisimman paljon kasvot kameraan päin. Kohdissa, joissa näyttelijät keskustelevat, saattaa esiintyä kävelykohtia, joissa kummatkin näyttelijät kulkevat kameraoperaattorin peruuttaessa heidän edellään, taaimman näyttelijän puhuessa etummaisen selälle. Mikäli näyttelijät päätyvät keskustelemaan kasvotusten, tarvitaan *reverse master* (käänteinen master -otto), jolloin sama koreografia kuvataan kameran seurattessa näyttelijöitä takaapäin. Toteutustapa saattaa näyttäytyä katsojalle kummallisena ja epäluonnollisena, mutta toteutus ei palvelekaan realismia vaan tehokasta esillepanoa ja juonen kuljetusta. Lisäksi liikkuva kamera ja näyttelijä ovat mielenkiintoisia katsoa verratessa ko. toteutusta pysähtyneisiin pöytäkeskusteluihin.

Moving master -tekniikalla saadaan luotua runko kohtaukselle, johon on helppo tarpeen vaatiessa kuvata lisää katetta. Etuna on, että vain varsinaisen *master* -oton tuottaminen vaatii tarkempaa suunnittelua, sillä valaisu ja asemointi on tehty jo koko kohtaus huomioiden. Katteen, kuten reaktiokuvien ja puolikuvien tuottaminen helpottuu, kun master on onnistuneesti kuvattu. (Gil Bettman 22.4.2016)

Se, mitä *moving master* tuottaa verrattaen kehnosti yhden kuvan ratkaisuihin nähden, on yllätyksellisyys. *Moving master* tähtää kaiken näyttämiseen, jolloin kamera ei varsinaisesti ilmaise, vaan pyrkii taltioimaan mahdollisimman suuren määrän informaatiota. Ilmaisua syntyy toki kaiken nähdyn ja kuullun suhteesta, mutta *moving master* on enemmän työkalu kohtauksen tukirangan luomiseen, ei koko kohtauksen kattamiseen yhtenä katkeamattomana kokonaisuutena tähtäävä tekniikka.

Moving master -tekniikan ja yhden kuvan kohtauksen yhdistämisessä on myös puolensa. Sen sijaan, että kohtauksen tukirankana toimiva liikkuva master -kuva yrittäisi näyttää mahdollisimman paljon tapahtumia, voidaan se suunnitella toimimaan kuten yhden kuvan kohtauksessa. Tämän lisäksi kuvattaisiin katetta kohtauksen vaatimusten mukaisesti. Tällaista hybriditekniikkaa olen nähnyt käytettävän kuitenkin vain siinä tilanteessa, kun työryhmä on todennut suunnittelemansa yhden kuvan olevan riittämätön kaiken tarvitun kattamiseen.

c) Muoto vastaan sisältö

Elokuvantekijöitä kiinnostaa katsojan suhde lopulliseen elokuvaan. Suotavaa on, että lopullinen teos resonoi katsojassa, synnyttäen yhteyden hänen omiin tunteisiinsa. Tähän pisteeseen voi päästä lukemattomilla tavoilla. Elokuvan tekijät käsikirjoittajasta värimäärittelijään miettivät miten heidän tekniset ja taiteelliset valintansa vaikuttavat katsojaan. Osa elokuvan tekemisen vaiheista käsittelee yksinomaan teoksen sisältöä, kuten ideointi ja käsikirjoittaminen. Osa taas, kuten kuvaaminen ja äänisuunnittelu, käsittelee käsikirjoituksen inspiroimana syntynyttä tarinankerronnallista muotoa, tapaa jolla elokuva tehdään. Yhden kuvan kohtaus liittyy lähtökohtaisesti muotoon, sisällön inspiroimaan toteutustapaan, mutta voiko sen rooli olla myös sisältöä tuottava? Tähän kysymykseen palaan myöhemmin osuudessa, joka käsittelee elokuvaa *Vaihtoväli*.



Ruutukaappaus elokuvasta Toisen kerroksen lauluja, 2000, ohjaus Roy Andersson. Elokuva on sarja yhdellä kuvalla toteutettuja kohtauksia.

Elokuvan tekeminen on alusta alkaen visuaalista työtä. Jo ennen käsikirjoitusta saattaa syntyä elokuvan lopulliseen toteutukseen asti säilyviä kuva-aiheita tai teknisiä yksityiskohtia. Esimerkiksi kuvauspaikka saattaa olla jo käsikirjoitusta työstettäessä valittuna. Käsikirjoittajalta ei voi kuitenkaan vaatia kuvasuunnitelmaa, vaan ohjaajan on yhdessä muun työryhmän kanssa löydettävä käsikirjoituksesta elokuvan visuaalinen kieli. Jotta visuaaliset ideat päätyisivät valkokankaalle, voi käsikirjoittaja yhdessä ohjaajan kanssa merkitä käsikirjoitukseen muotoa koskevia toimintoja. Ohjaaja ei kuitenkaan ole välttämättä toteutuksesta samaa mieltä käsikirjoittajan kanssa, jolloin alkuperäisen idean esiintuominen voi vaikeutua ristiriidan takia. On ymmärrettävää, etteivät kaikki hyväksy tätä asetelmaa ja miksi pitäisikään: vaikka elokuva on yhteistyötä ja kompromisseja tehdään puolin ja toisin, on ohjaaja kuitenkin vastuussa lopputuloksesta. Ei liene sattumaa, että useiden toimivien yhden kuvan ratkaisuja sisältävien elokuvien takana onkin alusta alkaen käsikirjoitusprosessiin osallistunut ohjaaja tai käsikirjoittaja-ohjaaja (esim. Roy Andersson, Michael Haneke). Nämä ohjaajat toimivat usein studiojärjestelmien ulkopuolella, sillä heidän työskentelymetodinsa sopivat huonosti yhteen massoina tuotettujen teollisten elokuvien työperinteiden kanssa.

Elokuvaajan työ ei lähtökohtaisesti liity sisällön tuottamiseen, vaan sisällön tulkittamiseen yhdessä muiden tekijöiden kanssa. Työ alkaa käsikirjoituksesta. On

toivottavaa, että kuvaajan tutustuessa tarinaan käsikirjoitus on jo käynyt suurimmat mullistukset läpi versioinnin kautta. Tällöin kuvaaja pystyy muodostamaan eheän kokonaiskuvan tarinasta ja kommunikoimaan kokonaisuudesta ohjaajan ja tuottajan kanssa. Elokuvaajalla on täten yhtälailla mahdollisuus nähdä yhden kuvan ratkaisu toteutustapana, mikäli käsikirjoitus sitä tukee. Silti ohjaaja on lopulta se henkilö työryhmästä, jonka on tehtävä päätös. Näin ison muotoon liittyvän dogman käyttö vaatii näkemystä; näyn, jota vain ohjaaja voi kannatella. Ilman ohjaajaa yhden kuvan ratkaisu menettää arvonsa ja siitä tulee mitätön temppu muiden joukossa.

Pidin elokuvakouluun tullessani yhden kuvan ratkaisuja eräänlaisena kuvaajan kunniamerkkinä: meriittinä, johon vain taitavat ja rohkeat kykenevät. Vasta ohjattuani elokuvan *Vaihtoväli*, pääsin eroon tuosta vahingollisesta ajattelusta. Huomasin pitäneeni yhden kuvan ratkaisua itseisarvona. Lopulta “oner” ei ole erikoisempi tai tavoiteltavampi toteutustapa kuin mikään muukaan. Vain visio kokonaisuudesta voi määrätä elokuvan toteutustavan, vaikka muoto avustaisikin tarinan rikastamisessa. Esa Vuorisen sanoin, olin liian halukas “heiluttamaan omaa punaista lippuani” ohjaajan takana.

Ei silti ole sattumaa miksi vakaasti uskoin yhden kuvan ratkaisujen ylivertaisuuteen: näkemäni esimerkit tuosta tekotavasta osoittivat minulle katsojana pitkästä ajasta, miltä tuntuu kulkeutua sinne jonnekin muualle, elokuvan maailmaan.

3) Merkitys katsojalle

a) Immersio

Elokvaperinne on lähtöisin yhden kuvan kohtauksista. Ensimmäiset elokuvat olivat dokumentaarisia katkeamattomia hetkiä aikalaisten käyskentelystä, kuten *Juna saapuu asemalle* (*Auguste ja Louis Lumière, 1895*). Kamera- ja esitystekniset rajoitukset ja elokuvan tuoreus taidemuotona olivat tuolloin merkittävin syy leikkausten uupumiselle. Vaikka nopeasti kehittynyt leikkaustaide toikin rytmillisiä vaihtoehtoja elokuvan kerronnalle, eivät yhden kuvan kohtaukset ole kadonneet tai jääneet vähemmälle käytölle, päinvastoin. Viimeaikaisista suuren yleisön elokuvista löytyy useita esimerkkejä tämän tekniikan käytöstä (muutamia mainitakseni: *Boogie Nights 1997, Children of Men 2006, Killing them softly 2012, Birdman 2014, 007: Spectre 2015*). Yksinkertainen selitys yhden kuvan kohtauksen säilymiselle on leikkauksettoman kohtauksen uskottavuus katsojan näkökulmasta. Uskottavuus tai katsojan täydellinen immersio elokuvan maailmaan ei ole helposti mitattavissa, sillä elokuva on aina subjektiivinen kokemus.

Immersio on metaforinen ilmaisu elokuvan todellisuuteen tai virtuaalitodellisuuteen ”uppoamisesta” (engl. to immerse). Immersiolla viitataan katsojan kokemukseen syventyä näkemäänsä niin, että hänen keskittymisensä on kokonaan elokuvassa, eikä hän tiedosta ulkopuolista maailmaa. Immersio mielletään usein positiiviseksi kokemukseksi, mutta se sisältää myös negatiiviset kokemukset, kuten pelon ja ahdistuksen tuntemukset. Käsitteenä immersio viittaa katsojan sitoutumiseen tarinan luomaan maailmaan, mutta viittaa myös katsojan mieltymyksiin elokuvan muotoon liittyvässä toteutuksessa.

Ajattelen immersion olevan osittain journalistinen määre. Uutiset ovat lähtökohtaisesti tosia, koska uskomme journalismiin instituutiona. Luotamme journalismiin tiedonlähteenä, sillä se on todistetusti vastannut kysymyksiimme maailmasta realistisesti ja maailmankuvamme mukaisesti. En aiemmin kyseenalaistanut esimerkiksi sota-alueilta kuvattua videomateriaalia, sillä se näytti usein siltä miltä sota mielestäni näyttää: sortuneita taloja, miehiä maastopuvuissa, jossain räjähtää. Kun näen television välityksellä leikkaamatonta uutisvideota suoraan sota-alueelta, ymmärrän heti seuraavat asiat: 1) Näkemäni tapahtuu/tapahtui jossain 2) Olen todistajana tälle tapahtumalle, tunnen jotakin 3) Tapahtuva asia on manipuloimaton, ainutlaatuinen hetki 4) Kameraa operoiva henkilö näyttäytyy avuttomana tapahtumien kulun edessä, voiden pelkästään tyytyä taltioimaan näkemäänsä.

Edellinen nelikohtainen esimerkki koski uutislähetystä. Materiaali on siis taltioitu, eikä kuvaaja (toivottavasti) ole aktiivisena osallisena tapahtumien kulkuun. Hän on paikalla ja vain välittää näkemänsä edelleen parhaaksi näkemällään tavalla. Kun teemme elokuvaa, kaikki edellämainittu on rakennettava nollasta.

Kohta yksi on helppo toteuttaa uskottavasti, sillä ihmisen kyky tulkita tiloja, asioita ja tapahtumia symbolien kautta valkokankaalta on erittäin harjaantunut. Jos asetamme kuvaan etualalle kehykseksi pyöreän ikkunaruudun, josta avautuu näkymä avaruuteen, tulkitsee katsoja välittömästi olevansa avaruusaluksessa, vaikka hän ei ikinä sellaisen sisällä olisikaan vieraillut.

Kohta kaksi on hankalampi, sillä katsoja on saatava kiinnostumaan näkemästään ja muodostamaan suhde tapahtumiin ja henkilöihin. Keinoja onnistuneeseen tunteiden herättelyyn on monia, kuten samaistuttavan tapahtuman läpikäynti hahmojen liikkeen tai dialogin kautta tai manipuloimalla katsojaa erilaisten virikkeiden kautta, kuten kovien äänitehosteiden tai graafisten kuvien avulla.

Kohta kolme taas ei välttämättä toteudu ollenkaan, sillä pienikin poikkeama tai epäuskottavuus saattaa viedä pohjan koko teokselta. Joillekin katsojille riittää esimerkiksi se, että elokuvan aikakauteen sopimaton esine eksyy ruudulle, kuten 1950-luvun auto 1930-lukua kuvaavassa mafiaelokuvassa tai avustajalle jalkaan jääneet lenkkarit keskiaikaa kuvaavassa elokuvassa. Kohdan kaksi ja kolme suhde onkin merkittävä: jotta elokuva, jota katsoja on tullut katsomaan, pääsisi sekä tunne- että tapahtumatasolla pitämään mielenkiinnon yllä, on kaikki kuvassa näkyvä oltava samasta maailmasta kuin tarina.

Hyvä esimerkki, jossa kaikki neljä kohtaa toteutuu, on elokuvasta *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006), joka on tarina sotaisasta dystooppisesta tulevaisuudesta, jossa ihmiset eivät enää pysty lisääntymään. Elokuva sisältää useita yhdellä kuvalla katettuja kohtauksia, joissa kameraa operoidaan käsivaralta henkilöihahmoja seuraten. Elokuvan loppupuolella on kohtaus, jossa operaattori etenee läpi taistelutantereen päähenkilö Theon kintereillä laajakulmaobjektiivilla varustettuna. Katsoja asetetaan tilaan yhtenä henkilöistä, joka seuraa tapahtumien kulkua avuttomana räjähdysten ja kaatuvien sotilaiden keskellä. Pitkä otto tällaisessa ympäristössä ei pelkästään kiihdytä pulssia, vaan sitoo näkökulmakuvan realistisesti tapahtumaketjuun, jolloin hetkittäiset virheet kuvassa (kuten veriroiske kuvauskameran linssissä) ja käsivaran töksähtelevä eteneminen tuntuvat katsojasta inhimillisiltä ja siksi tunteisiin vetoavilta. Kaikki kuva-alalla on loppuun asti mietitty

ja uskottavissa todeksi. Lisäksi tilaääni kietoo katsojan tapahtumien keskelle, jolloin jälleen kerran kameran tallentama kuvakulma määrää myös äänen perspektiivin: kaikki tapahtuu katsojan ympärillä realistisesti.



Ruutukaappaus elokuvasta Children of Men, 2006, ohjaus Alfonso Cuarón.

Dokumentaarisisä ja fiktiivisissä documentary elokuvissa kohta neljä on myös usein läsnä, tehden elokuvantekijästä näkyvän ja samaistuttavan henkilön (esim. *Armadillo, 2010, ohj. Janus Metz Pedersen*).

Jos elokuvan tai kohtauksen immersio pysyy korkeana, väitän katsojan samaistuvan tunnetasolla näkemäänsä helpommin. Leikkaamalla kuvaa, katoaa osa tuosta voimasta. Emme ole enää yhdessä paikassa, vaan joku johdattaa näkyvästi huomiotamme viemällä meitä paikasta ja ajasta toiseen silmänräpäyksessä. Katkeamaton kuva taas voidaan rakentaa siten, että lopputulos näyttää katsojasta sattumanvaraiselta: kamera oli paikalla ilman sen suurempaa ennakkosuunnittelua. Toisaalta, elokuvien tekeminen on monelle katsojalle täysin mystinen tapahtuma. Luulin itsekin ennen elokuvakoulua monien ruudulle päätyvien asioiden olevan sattuman kauppaa, vaikka elokuva olisi kuinka kuvattu tai leikattu.

Lisäksi immersioon vaikuttaa sisällön ja sen esitystavan lisäksi katsojan kokemus elokuvista yleensä, sillä hienovaraiset asiat kuten epämotivoitu kameran liike tai epäluonnolliset repliikit eivät välttämättä pudota kokemattomimpia katsojia elokuvan maailmasta, kun taas elokuva-alan ihmiset pystyvät usein jo elokuvan alun

aikana päättämään, tuleeko hän uskomaan tai pitämään loppuosasta elokuvaa.
(Alison McMahan, 2003)

b) Aika

“Modern movies use very quick cuts to trick the viewer into thinking something interesting is happening on the screen.”

– Werner Herzog

Aika on elokuvassa täysin muokattavissa. Yhdellä leikkauksella katsoja voidaan viedä kaksisataa vuotta ajassa taaksepäin. Ainoa konkreettinen aika on havaittavissa leikkausten välissä: kuvien sisäinen aika. Yksittäisten kuvien kesto on elokuvan historian aikana vaihdellut radikaalisti. Ohjaajasta riippuen elokuvan *keskimääräinen kuvan kesto* (ASL = *average shot length*) vaihtelee rutkasti. Kymmenen Internetin mukaan suosituinta elokuvaa (IMDb, 5.7.2016) koostuvat keskiarvoltaan 6,9 sekuntia kestävästä kuvista. Esimerkiksi yhdysvaltalaisen Brian De Palman tuotannosta poimittujen nopeatempoisten seitsemän elokuvan ASL on 6,1 sekuntia, kun itävaltalaisen Michael Haneken ohjaaman seitsemän elokuvan keskiarvo on 25,3 sekuntia (Yuri Tsivian 2016, A.D. Jameson 2013). Miten tämä ero ajan käyttämisessä jakaa katsojakunnan?

Kuten missä tahansa taidemuodossa, elokuvien kuluttajakunta on jakautunut moneen osaan. Loin karkean jaon kahteen käyttäjäryhmään:

- Ryhmä A: Elokuvat ovat lähtökohtaisesti viihdettä ja tapa kuluttaa aikaa nopeasti.
- Ryhmä B: Elokuva on kiinnostava taidemuoto ja ikkuna muiden kulttuurien sisälle: pelkkä massaviihde ei riitä ja teoksille varataan niiden tarvitsema aika. Elokuvasta ilmiönä kiinnostuneet ja alalle suuntautuneet henkilöt, joiden elokuvakuluttaminen on suhteessa A-ryhmään monipuolisempi ja määrällisesti isompi: Elokuvan merkitys päivittäisessä elämässä on suuri ja erikoiset toteutukset kiinnostavat sovinnaisia teoksia enemmän.

Ihmisten elokuvakulutuksen välillä suurin ero on se, minkä verran ja minkälaista aika, jota he kuluttavat elokuvien parissa, on. Ryhmän A hyväksymät elokuvat ovat perinteisesti pelkästään viihdekäyttöön tarkoitettuja. Nämä elokuvat ovat yleensä nopeatempoisia ja teemoiltaan sovinnaisia, aikaansa sidottuja. Ne kuvastavat usein yksinkertaistaen lajityyppinsä sisällä tuttuja tapahtumia, tunteita tai näkyjä, yrittäen

vedota mahdollisimman moneen katsojaan. Nämä teokset synnyttävä voima on sekoitus markkinataloutta ja taidetta, joista ensimmäinen ohjaa vahvasti toista. Ryhmän A elokuvat ovat siten teollisia tuotteita.

Lopputuloksina ryhmän A kuluttamat elokuvat eroavat toisistaan hyvin vähän; samat tarinat, roolihenkilöt, suosikkinäyttelijät, toteutustavat ja teemat toistuvat vuodesta toiseen ja jopa täsmälleen samoina vuodenaikoina (kesän *blockbuster* -elokuvat, syksyn romanttiset komediat, talvikauden sota- ja perhe-elokuvat, kevään rikos- ja draamaelokuvat). Kuluttajan näkökulmasta elokuva on eskapistinen hyödyke, jonka kuluttaminen on satunnaista ja yleensä mieltymykset genreen tai näyttelijöihin ohjaavat katsottavien elokuvien valintaa vahvasti. Ryhmän A elokuvien antiteesi on hidastempoinen ja synkkä elokuva, joka tuottaa katsojassa hallitsemattomia tai ei-toivottuja tunteita, kun taas toivottu teos kulkee eteenpäin kuin juna raiteillaan, päästäen katsojan vähällä.

Luen tähän ryhmään kuuluviksi elokuviksi suurimman osan tällä hetkellä (24.7.2016) Finnkinolla ohjelmistossa olevista teoksista, kuten: *Angry Birds*, *Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows*, *Mike ja Dave häädeittejä vailla*, *Star Trek Beyond*, *Tarzanin legenda*, *Liisan seikkailut peilimaailmassa*, *Warcraft: The Beginning*, *Ghostbusters*, *Independence Day: Uusi uhka*, *Suuri Puhallus 2*, *Central Intelligence*, *X-Men: Apocalypse*, *The Wave*, *The Nice Guys*.

Ryhmän A elokuvat käsittävät suurimman osan tarjolla olevista elokuvista. Näitä elokuvia yhdistää episodi- tai jatko-osamaisuuden lisäksi leikkaustahti. Ryhmä A koostuukin nopeatempoisista ja vahvasti viihteellisistä kulutustavaroista, jotka eivät yleensä uudista elokuvaa taidemuotona. Katsojalle ne ovat tapa kuluttaa aikaa nopeasti.

B-ryhmälle elokuva on muutakin kuin tapa kuluttaa aikaa. Massatuotteet maistuvat toki, mutta elokuvalla annetaan enemmän tilaa ja poikkeavat teokset otetaan mielenkiinnolla vastaan. Genre-tietoisuus ohjaa kulutusta, mutta ei rajoita mielenkiinnon kohteita. Tärkeintä katsojalle on saada uusia ajatuksia ja löytää elokuvan avulla itsestä ja ympäröivästä maailmasta uusia asioita. Ryhmän B elokuvat saattavat olla studiojärjestelmän tekemiä, mutta siitä osasta järjestelmää, jossa markkinat eivät suoraan määritä elokuvan sisältöä tai kerrontatapaa. Mukaan mahtuu sekä harvinaisuuksia, klassikoita että massatuotteita.

Esimerkkejä Finnkinon tämänhetkisestä tarjonnasta: *Järven tarina*, *Miekkailija*, *Kirsikkapuiden alla*, *Kuninkaan hologrammi*, *The Neon Demon*, *Money Monster*, *Spotlight*.

Verrattuna edelliseen ryhmään, näiden elokuvien leikkaustahti on selkeästi rauhallisempi, teemat monipuolisempia ja epäsovinnaisia. Esimerkiksi elokuvan *Spotlight* markkinointi on varmasti ollut hankalaa: Paljastustarina amerikkalaisten pappien lapsiinsekaantumisesta ei välttämättä tarjoa ryhmän A kuluttajille sitä hyvänolontunnetta joka seuraa Tarzanin voittaessa vastustajansa.

Ryhmän B elokuvat harvoin rikkovat yleisöennätyksiä, sillä ne eivät kategorisesti pyri kumartamaan markkinoiden suuntaan, vaan niiden arvopohja ja pyrkimykset ovat samat kuin kaikella ajattomalla taiteella: kertoa jotain täysin uutta tavalla, jota ei ennen olla koettu, vaikka lainauksilta olisikin mahdotonta välttyä.

Aika, tai sen käyttö elokuvassa, määrittää suurilta osin tehdyn elokuvan paikan markkinoilla. Aikajatkumon jatkuva hämärtäminen leikkaamalla on trendi, joka tuskin katoaa mihinkään, mutta sen vastavoimana voidaan pitää klassikkoelokuvien rauhallisempaa tahtia, joka on nähtävissä myös marginaaliteoksissa. Yhden kuvan ratkaisut ovat yleensä luonteeltaan rauhallisempia, mutta tekniikkana yhtälailla hyödynnetty kummassakin ryhmässä. Metodina pitkäveto onkin joustava ja soveltuu moneen. Elokuvassa *Oldboy*, 2003, pitkäkuva on käytetty näyttämään, kuinka päähenkilö taistelee tiensä läpi ylivoimaisen gansterijoukon. Liki kolmen minuutin kuva etäännyttää katsojan hetkellisesti elokuvan visuaalisesta kielestä, mutta kokonaisuuden kannalta se toimii metaforana loputtomille esteille, joita päähenkilön edestään löytää.

Tällainen lisäaika ja poikkeama elokuvan muusta kerronnasta voi toimia oivana rytmillisenä välineenä. Esimerkissä elokuvasta *Oldboy* katkeamaton aika tuottaa muun leikkausmateriaalin lomassa hapettoman tunnelman, jossa on myös komiikkaa ja outoa videopelimäisyyden tuntua kaksiulotteisen kamerakulman ja sivuttaissuuntaisen liikkeen vuoksi.

4) Omat kokemukset

a) Osa 1 - Pink Smoke

i) Kun yhden kuvan kohta ei kanna

Pink Smoke on leikkausopiskelija Sevgi Ekerin vuonna 2013 ohjaama elokuvataiteen kandidaatin fiktioelokuva, jonka tekemiseen osallistuin ensin kameraoperaattorin roolissa kuvaaja Tanja Heikkilän loukkaannuttua kuvauksissa ja myöhemmin konsultoivana kuvaajana jälkitöissä. Alunperin Pink Smoke oli tarkoitus toteuttaa alkua ja loppua lukuunottamatta kolmella katkeamattomalla kuvalla, joita kehystäisi prologin ja epilögin kaltaiset jaksot. Nuo kolme kuvaa olivat subjektiiviset näkökulmakuvat kolmen miehen silmin yhden kohtalokkaan illan tapahtumista, jotka päättyvät murhaan.

Kameraoperaattorin oli eläydyttävä kolmen eri mieshenkilön rooliin, jolloin kamerasta tuli yksi näyttelijöistä, aktiivinen todistaja. Vaikka kameraa operoitiinkin näennäisesti samalla tavalla, se havaitsi ja toimi erilailla suhteessa tapahtumiin. Vahvasti subjektiivinen maailma oli kolmesta episodista jokaisessa täysin erilainen sekä visuaalisesti että auditiivisesti, jolloin eroavaisuudet henkilöiden välillä korostuivat. Lähtökohtana koko elokuvan tekemiselle oli katkeamattomien pitkien ottojen käyttäminen sisältöä tuottavana ja rikastavana metodina.

Lopullinen elokuva ei kuitenkaan muistuta täysin suunniteltua. "Yhden kuvan ratkaisu on haastava. Syitä on monia, mutta mielestäni tärkein ja yksinkertaisin lienee se, ettei kuvaa leikata. Leikkaamattomuus on helppoa sanoa, se on helppoa kirjoittaa ja helppoa jopa suunnitella, mutta sen merkitys on äärettömän vaikea tosiasiallisesti ymmärtää. - - Pink Smoken kohdalla "virheet" oikeastaan toivat oman lisänsä elokuvaan ja siitä tuli lopulta teos, josta todella pidän." Elokuvan ohjaaja Sevgi Eker kuvaa hyvin pitkävetojen problematiikkaa toteamalla niiden olevan sekä todella kiinnostavia ja haastavia tehdä että tarkemman tutkimisen arvoisia, mutta lopulta uskomattoman vaikeita toteuttaa tyydyttävästi. Tinkimättömyys metodin toteuttamisessa Pink Smoken kohdalla jätti juonen orjaksi toteutustavalle, jolloin lopputulos oli pakko miettiä uudelleen leikkauspöydällä. Tai vielä tarkemmin, otot eivät olleet täydellisiä, jolloin leikkaamattomuus kuvassa olisi etäännyttänyt katsojan.

Ekerin mukaan yhden kuvan ratkaisut ovat pyrkimyksiä kohti hetkellistä täydellisyyttä. "Mitään ei todella voi muuttaa, piilottaa tai korjata. Ja koko työryhmän on ymmärrettävä tämä." Pink Smoke oli erityisen kunnianhimoinen ja vaativa projekti, sillä sen rakenne oli testaamaton ja ennennäkemätön.

Onnistuakseen suunnitellusti, elokuva olisi pitänyt koekuvata, leikata ja tarvittaessa uudelleen koeponnistaa ja virheet korjata versioinnin jälkeen. Näin itse kuvauksissa kaikki olisi ollut loppuun asti hiottua. Toisaalta, voiko kaikkeen varautua huolellisella suunnittelulla vai onko elokuvan tekemisessä aina kyse hetkeen reagoinnista ja intuitiosta? Voidaan väittää että Pink Smoken kaltaisen elokuvan onnistuminen 100% suunnitellun mukaisesti saattaa olla pelkästään entropian ja Murphyn lain takia mahdottomuus, jolloin jo 99,9% pääsy on saavutus. Tekijänä näin vaikean ja pitkän projektin saattaminen valitulla tavalla loppuun vaatii runsaasti enemmän aikaa ja resursseja, kuin aluksi saattaisi kuvitella.

Laatuun pakottaminen ja kontrollin määrä saattoi kääntyä prosessin aikana teosta vastaan. Vaikka koko työryhmä olisi selkeästi samalla tinkimättömyyden asteella kuin ohjaaja, tulee elokuvaa tehdessä väistämättä eteen kysymyksiä ja epäröintiä, sillä tekijät ovat ihmisiä. Yksi taiteellisesti vastuussa olevien tehtävistä onkin motivoida ja kannustaa muuta ryhmää, jotta näennäisesti elokuvan tekemistä hankaloittavan metodin käyttäminen olisi innostava asia. “Toki ymmärrän että suunnittelu kantaa tiettyyn pisteeseen ja sattumalla on aina osansa, mutta esimerkiksi Pink Smoken kohdalla liian monta asiaa oli vielä ratkaisematta ja testaamatta ennen kuvauksia.” (Sevgi Eker 30.7.2016)

ii) Kameraoperaattorina toimiminen Pink Smokessa

“Time is what we want most, but what we use worst.”

— William Penn

Pink Smoke oli ensimmäinen varsinainen operointikokemukseni kuvaajan ja ohjaajan alaisuudessa. Samoin ohjaaja Sevgi Eker että kuvaaja Tanja Heikkilä olivat ensimmäistä kertaa tilanteessa, jossa kommunikaation ja työryhmän roolien muutos kameraoperaattorin mukaantulemisen myötä korostuivat. Operaattori voi metodista riippuen olla joko suoraan ohjaajan alaisuudessa, kuvaajan keskittyessä valaisuun tai kuvaajan alaisuudessa, mikäli ohjaaja delegoi kuvalliset ratkaisut kokonaan kuvaajalle, esimerkiksi vaativan näyttelijänohjauksen takia. Oli marssijärjestys mikä tahansa, on loogista, että operaattori vastaa vain yhdelle henkilölle, jotta päällekkäisyydet ohjeistuksessa karsiutuisivat minimiin. Pink Smoken alkaessa koin olevani kuvaajan alaisuudessa, mutta viikon kuluessa tein yhä lähemmin yhteistyötä ohjaajan kanssa.

Ensimmäiset osuudet kuvasimme Alcatraz klubilla. Lokaatio oli tarkkaan läpikäyty kuvaajan ja ohjaajan puolesta ja valaisu oli suurimmalta osin rakennettu siten, että

lamput saivat näkyä kuvissa ja kamera liikkua koko tilassa esteettä. Koreografia kameran ja näyttelijöiden välillä vaikutti olevan hyvin tarkasti etukäteen mietitty ja toteutus oli vain kävelemistä vaille valmis. Kuitenkin ottojen alkaessa kasaantua ymmärsin, että näennäisesti yksinkertainen kävelyreitti vaati valtavasti fyysistä että psykologista kestävyyttä ja määrätietoista asennetta. Jokaisen oton jälkeen jotain muutettiin ja välillä palattiin aiempaan versioon tai kokeiltiin täysin uutta rytmiä tai kuvakulmaa. Pienet yksityiskohdat nousivat usein todella suureen osaan.

Studiopäivinä tilanne muuttui operoijan silmistä katsottuna hektiseksi. Tuntui, että kommunikaatio ryhmän sisällä ei toiminut yhtä hyvin ja väsymys alkoi näkyä. Hetkellisesti tuntui siltä, että kuvaaja ja ohjaaja välttivät kommunikoimista keskenään ja jäin merkilliseen tyhjiöön odottamaan ohjeita. Välipäivä olisi saattanut muuttaa tilannetta ratkaisevasti, mutta lopulta ennakkosuunnittelun suhde varsinaisten kuvauspäivien vaativiin koreografioihin ja harjoittelun puute tekivät työskentelystä hidasta ja pakottivat tekijät muuttamaan alkuperäisiä suunnitelmiaan: “Näin jälkiviisaana sanoisin, että Pink Smoken alkuperäinen rakenne olisi onnistuakseen vaatinut ehdottomasti elokuvan tekemisen kertaalleen jo ennen todellisia kuvauksia. Toisin sanoen se olisi vaatinut todellista elokuvaa vastaavan testikuvauksen jonka materiaalit olisi liitetty ja ongelmakohdat ratkaistu ennen oikeita kuvauksia niin, ettei mitään asiaa ratkaista enää kuvauksissa.”, Eker toteaa. Versiointi on tietysti mukana jo ennakkosuunnitteluvaiheessa, mutta näyttelijät ja muu ryhmä on harvoin käytössä ennen kuvauksia täysimääräisesti. Lopulta kyse on aina tinkimättömyydestä ja laatuun pakottamisesta sekä olosuhteiden muutoksiin sopeutumisesta. (Sevgi Eker 30.7.2016)

b) Osa 2 - Vaihtoväli

i) Yhden kuvan elokuvan ohjaaminen ja käsikirjoittaminen

Alunperin kirjallinen tutkimusaiheeni käsitteli kameraoperaattorin käyttöä elokuvaajan näkökulmasta. Käsikirjoitin ja ohjasin lyhytelokuvan nimeltä *Vaihtoväli*, jonka piti olla osa tutustumistani kameraoperaattorin käyttöön. Suunnitelma tai sen toteutus oli siinä mielessä keho, etten kunnolla ottanut elokuvaajan roolia missään välissä ennakkosuunnittelua vaan keskityin käsikirjoituksen hiomiseen ja näyttelijänohjaukseen. Lopulta kuvasuunnittelu jäi varsin vähäiseksi yhtä selkeää linjausta lukuunottamatta: elokuva tehtäisiin yhdellä katkeamattomalla kuvalla. Itseasiassa tämä toteutustapa oli koko käsikirjoituksen pohja ennen varsinaista juonta. Olin ennen kirjoittamisen alkamista katsonut Michael Haneken elokuvia, joissa minua kiehtoi välittömyys ja ajallinen

katkeamattomuus, sillä monet kohtaukset olivat yhdellä kuvalla kuvattuja. Olin erityisen vaikuttunut elokuvasta *Code Unknown (Code Inconnu)*, 2000 joka koostuu keskeltä toimintaa alkavista kohtauksista, jotka päättyvät yllättäen ja jotka oli toteutettu ilman leikkauskohtia. Haluni imitoida tuota tekniikkaa johti selkeään rajaukseen kuvaustyyliissä.



Ruutukaappaus elokuvasta Code Unknown, 2000, ohjaus Michael Haneke.

Asuin ennen Alppikylässä Helsingin pohjoisrajalla. Matkani koululle ja sieltä kotiin käsitti 20 minuuttisen bussimatkan ja kotipuolella noin viiden minuutin kävelyn pysäkiltä kotiin. Usein kävellessäni tuota lyhyttä viiden minuutin taivalta katselin ympäristöäni kuvaajan silmin. Lähdin selvittämään, mikä tapahtuma tai tilanne riittäisi motivoimaan katkeamattoman kuvan tuolla matkalla.

Usein palatessani kotiin oli jo pimeä. Alueen valaistus rytmitteli mukavasti pimeään, oranssin ylävalon ja kelmeän sivuvalon välillä. Valojen sijainnin mukaan alkoi hahmottua dramaturginen kaari käänteineen. Päätettyäni elokuvan keston, matkan pituuden sekä kellonajan, aloin miettiä hahmoja. Jotta yksi kuva toimisi, ajattelin pitää tarinan ja tapahtumat mahdollisimman yksinkertaisena, keskittyen uskottavan ja melko arkisen tarinan kertomiseen. Syntyi idea bussikuskista, joka on palaamassa töistä kotiin. Tuon kävelymatkan aikana hän keskustelee puhelimitse tyttöystävänsä kanssa. Keskustelun kautta käy ilmi luottamuksen puute ja lopulta katsoja ymmärtääkin, ettei kuski ole kotimatalla, vaan menossa rakastajattarensa luo.

Halusin ennen kaikkea katsojan unohtavan ajan ja keskittyvän näyttelijän kehonkieleen ja äänensävyyn, ilman, että kamera osoittaisi tarkkaan mihin katsoa

tai mitä päähenkilö näkee. Pääosaan valikoitui teatteriakin tehnyt Iikka Forss, jonka tiesin kykenevän sisäistämään käsikirjoituksen pitkät dialogiosuudet.

Versioin käsikirjoitusta kymmenisen kertaa, kävellen sekuntikellon kanssa kuvausalueen läpi, kokeillen erilaisia painotuksia ja muutellen tekstin kokonaisuudesta havaintojeni mukaan. Kellotin lopulliseksi kestoksi 11 minuuttia, josta lopullinen elokuva meni yli noin minuutin verran.

Kuvausten lähestyessä aloin ottaa mukaani enemmän ryhmää testatakseni käsikirjoituksen kestoa sijaisnäyttelijöillä. Teimme kaksi kameraharjoitusta järjestelmäkameralla, jonka avulla hahmottui tarkemmin toteutusta koskevat kameratekniset asiat. Suunnittelin elokuvan kuvattavaksi käsivaralta Blackmagic Pocket Cinema Cameran avulla kuvasuhteella 1.85:1, käyttäen 50mm vastaavaa objektiivia. Kameran valintaa ohjasi osittain halu kokeilla uutta laitetta, mutta myös tarve pitää kameran fyysinen koko pienenä ja helposti kulkevana. Pitkä otto vaatisi näin vähemmän energiaa operaattorilta ja lisäksi kuvausten sijoittuminen jäiseen maastoon toi lisähaasteen, jota kevyt kamera helpotti. Raskaan kameran valitseminen oli lisäksi budjetillinen mahdottomuus.

1.85:1 kuvasuhteen valitsin, jotta näyttelijän kehonkieli näkyisi. Mietin aluksi käyttäväni 4:3 kuvasuhdetta, mutta halusin kuitenkin nähdä myös ympäristöä, joten päädyin laajakuvaisempaan vaihtoehtoon, joka lopulta muuttui vielä jälkitöissä. Linssivalinnassa päädyin käyttämään 50mm vastaavaa linssiä sen tarjoaman korkean valovoiman ja luonnollisen kuvakulman takia. Halusin, että kamera näyttäisi tapahtumat inhimillisesti vääristämättä mittasuhteita tai etäisyyksiä. Tarpeen vaatiessa pääsimme lähelle näyttelijää oton aikana ja kuvakulma tuntui kokoajan siltä kuin katsoja itse seuraisi tapahtumien kulkua. Koin, että realismi oli tärkeä osa kameratyöskentelyä.

Näyttelijämme oli käytettävissä kolme tuntia, joka antoi meille siirtymisen ja kohtauksen nollaamisen mukaan lukien noin kahdeksan ottoa. Määrällisesti se saattaa kuulostaa pieneltä, mutta uskoin sekä kameran että näyttelijäntyön osalta suorituksen muuttuvan mekaaniseksi, mikäli ottoja tehtäisiin liikaa. Lopulta saimme kolme mielestäni tyydyttävää ottoa, joista yksi valikoitui näyttelijäntyön eheyden puolesta lopulliseksi elokuvaksi. Kuvasuhde piti kuitenkin muuttaa 1:1.85:tä 1:2.35:ksi, sillä äänittäjän puomi kävi kuvarajan sisällä useasti oton aikana, eikä meillä ollut aikaa tai varaa piilottaa sitä jälkitöissä. Lisäksi kompositiot eheytyivät paikoitellen kun osa kuva-alasta jäi mustien palkkien alle piiloon. Mikäli

aikaa olisi ollut vielä yhteen ottoon, olisin halunnut kokeilla kuvata version, jossa äänittäjä olisi puomittanut kaiken kameran perspektiivistä, jolloin työryhmän aiheuttamat varjot ja kuvarajan rikkominen olisi voitu estää.

Olin käsikirjoituksen alusta alkaen pohtinut äänen ja kuvan suhdetta yhden kuvan elokuvassa. Se, miten ääntä käytettiin *Vaihtovälissä*, ei välttämättä ole poikkeuksellista, mutta mitä opin oli äänen luoman tilan käyttö visuaalisena elementtinä. Elokuvan alussa katsojaa harhautetaan scoremaisella musiikilla ajattelemaan, että jotain valtavan dramaattista olisi tuloillaan. Musiikki kuitenkin vaimenee ja muuttuu kännykän värinähälytykseksi. Tällöin äänikenttä muuttuu realistisemmaksi ja katsojaa kuljetetaan sekä näytetyssä ulkotilassa, että kännykän kautta aukeavassa tilassa, joka pian paikantuu lähestyväksi linja-autoksi. Näiden kahden tilan esittäminen pelkällä kuvalla vaatisi, että kuvassa leikattaisiin kahden lokaation välillä, joka ei tarinan jännitteen kannalta ollut sopiva tapa esittää tapahtumia.

Keskustelin *Vaihtovälin* äänisuunnittelun toteutuksesta erään koulumme opettajan kanssa, jolloin kysymys asioiden näyttämättä jättämisestä nousi esiin. Kuinka paljon katsojan tarvitsee nähdä ymmärtääkseen tapahtumien kulun? Mielestäni mahdollisimman pieni vihje kuvassa riittää, kunhan elokuvan muut osa-alueet tukevat esitettyä vihjettä. Ymmärsin *Vaihtovälin* kuvaamisen jälkeen, että monet ruudulla näkyvät hetket ovat hyödyttömiä: katsoja näkee jatkuvasti päähenkilön, kun mielenkiintoisempaa ja hahmon ymmärtämisen kannalta tärkeämpää olisi näyttää mitä hän näkee. Tällöin äänen avulla olisi voitu kuvittaa tilaa, mitä ei kameran kautta nähdä, jolloin kokemus ympäristöstä ja näin myös immersion taso olisi ollut eri. Tai tarkemmin arvottamatta, kokemus tapahtumien kulusta olisi ollut täydempi ja uskottavampi.

ii) Kameraoperaattorin käyttö yhden kuvan kohtauksessa

Pyysin Joel Grandellin mukaan *Vaihtoväliin* operoimaan kameraa. Alunperin syy oli, että halusin opetella kuvaajan ja kameraoperaattorin välistä yhteistyötä, josta ajattelin kirjoittaa kandikirjalliseni. Kuvausten lähestyessä roolimme olivat kuitenkin muuttuneet enemmän ohjaaja-kuvaaja työparin suuntaan, minkä ymmärsin vasta myöhemmin. Joelin kokemus *Vaihtovälin* kuvauksista kameraoperaattorina oli sekoitus innostusta ja epäonnistumisen pelkoa. Vastuu onnistumisesta lepäsi miltein täysin operaattorin harteilla. Joelin kyky keskittyä työhön ja kyky hallita välineistöä ja kehoaan olivat ratkaisevassa asemassa. (Joel Grandell 25.7.2016)

Olin ohjaajan ominaisuudessa päättänyt hyvin pitkälle missä kamera milloinkin kulkisi ja mitä näytettäisiin. Näin retrospektiivisesti ajateltuna, kuvallinen ilmaisu ei ollut aina tarinan tukena. Esituotantoaika oli kannattanut pidentää ja työryhmään ottaa operaattorin sijaan tai lisäksi varsinainen kuvaaja, tai ainakin antaa Joelille täydet valtuudet toimia kuvaajana. Näin olisin ohjaajana keskittynyt enemmän näyttelijöiden ohjaamiseen ja rytmin hakemiseen, kun kuvaaja olisi voinut pohtia näytettyjen ja näyttämättä jätettyjen elementtien suhdetta.



Ruutukaappaus elokuvasta Vaihdeväli (ohjaus Theofanis Kavvadas), 2014.

Useat ideoista kuvan suhteen tulivat harjoittelun aikana ja kameraoperaattorin rooli oli niissä avainasemassa. Katsoessani toteutettuja kohtauksia ymmärsin keskittyneeni näyttämään puhuvaa päätä, eikä kamera juurikaan ilmaissut päähenkilön tunteita. Monessa kohdassa elokuvaa kamera olisi voinut jättää päähenkilön hetkeksi kuvan ulkopuolelle, jolloin ääni ja kameran liike olisivat kertoneet enemmän kuin näyttelijäntyö. Motiiveja tehdä näin oli siellä täällä lokaatiota: ohiaajat autot, pitkä ja loputtomalta näyttänyt tie, lähestyvä taloyhtiö jne.

Viimeiseen kameraharjoitukseen ehti Joelin oivalluksesta yksi tällaisen motiivin tarjonnut kohta, jossa taloyhtiölle päästyään Juhani (Iikka Forss) katsahtaa takanaan kohoavan kerrostalon parvekkeita. Olin suunnitellut, että äänitöissä tuohon kohtaan lisättäisiin musiikkia, joka kantautuisi yhdestä asunnosta Juhaniin korvaan. Sama ääni kuultaisiin myöhemmin kun Juhani rakastajatar soittaa hänelle, jolloin tilat kytkeytyisivät toisiinsa. Olin täysin sivuuttanut mahdollisuuden, että kamera reagoisi ääneen, joka aluksi tuntui ylimääräiseltä. Testattuamme liikkeen, se kuitenkin sopi hetkeen erinomaisesti ja teimme saman liikkeen varsinaisissa kuvauksissa.

Kameraoperaattorin tai yleensäkin lisäryhmän ottaminen mukaan rikasti ratkaisevasti *Vaihtoväliä* ja teki siitä melko eheän ja toimivan kokonaisuuden. Katsomiskokemuksena elokuva tuntuu silti näin parin vuoden jälkeen hieman pakotetulta. Käsikirjoitus toimii, mutta näen kaikessa muussa parannettavaa, varsinkin kameran käytössä. Lähtökohta *Vaihtovälin* tekemiselle ei alunperin ollut varsinaisen elokuvan tuottaminen vaan kameratyön harjoittelu ja tämä näkyy katsojalle epätasaisena kameratyöskentelynä. Projektina se on kuitenkin erityinen ja itselleni tärkeä, sillä *Vaihtovälin* jälkeen ymmärsin yhden kuvan lainalaisuuksista paljon enemmän ja myös kiinnostukseni metodologiaa kohtaan kasvoi.

c) Osa 3 - 98 Names

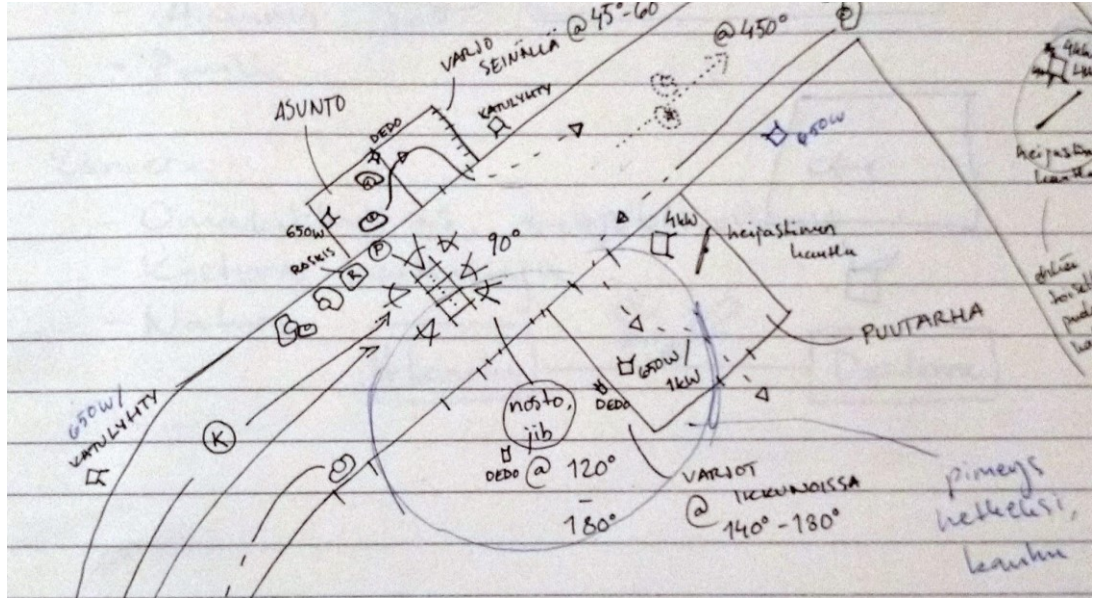
i) Yhden kuvan elokuvan kuvaaminen

Toisin kuin edeltävät kaksi elokuvaa, 98 Names on ensimmäinen elokuva jossa olen toiminut kuvaajana sanan varsinaisessa merkityksessä. Projektin lähti liikkeelle nimellä 99 Names vuonna 2014, jolloin käsikirjoitus sisälsi useita kohtauksia ja selkeitä leikkauskohtia. Monen mutkan kautta projekti muutti muotoaan ja kaksi asiaa varmistui: elokuva kuvattaisiin Istanbulin edustalla olevalla saarella ja metodina olisi yksi katkeamaton kuva. Elokuvan teemat tuntuivat heti kiinnostavilta ja ajattomilta: vaino, pelko ja alistuminen mahdollottoman vastustajan edessä yhdistettynä Turkin poliittiseen ilmapiiriin. Lisäksi yhteistyö ulkomaisen elokuvakoulun ja opiskelijoiden kanssa toi oman kiinnostavan haasteensa tuotantoon.

Esituotanto käynnistyi vuoden 2015 lopulla. Tällöin oli vielä epävarmaa, miten paljon käsikirjoituksesta jäisi pois ja olisiko kohtauksia useampia kuin yksi. Tuotannon alkuvaiheessa suurin haaste olikin budjetin ja kaluston sovittaminen yhteen, sillä silloiset käsikirjoitusversiot sisälsivät tarpeita erityiskalustolle ja mittaville lavaste-elementeille, joihin meillä ei yksinkertaisesti olisi ollut varaa pelkän koulun suoman rahoituksen turvin. Lopulta 99 Names menetti yhden nimistään ja muuttui täysin uudeksi olioksi nimeltään 98 Names.

Kun käsikirjoitus valmistui maaliskuussa 2016, oli koko tarina muuttunut ja muoto oli selvästi esillä jo lukiessani käsikirjoitusta ensimmäisen kerran. Sevgi viittasi muotoon, eli yhden kuvan ratkaisuun kirjoittamalla mukaan tarinan sekaan mainintoja kameran liikkeistä ja rytmistä suhteessa näyttelijöihin. Valokuvat olivat yksi tärkeimmistä kommunikaation välineistä työstäessämme käsikirjoitusta. Katukuvaajien Henry Cartier Bresson ja Nikos Economopoulos mustavalkokuvat sisältävät juuri niitä erikoisia hetkiä tapahtumien välissä, joita halusimme

epäsynkronilla tuoda 98 Namesiin. Kuvien kontrastikkuus ja rajut vertikaaliset ja horisontaaliset elementit haluttiin tuoda osaksi tarinaamme. Suunnittelimme toistavamme joidenkin kuvien valotilanteita, mutta lokaation vaihduttua monet näistä visioista tekivät tilaa uusille.



Osa muistiinpanoja koskien ensimmäistä kuvauslokaatiota.

Kuvapurku, eli käsikirjoituksen tulkitseminen ja avaaminen kuviksi, oli helppo tehdä annetun aineiston ja keskustelujemme pohjalta. Käsikirjoitus sisälsi paljon kuvallisia viitteitä, jotka yhdessä referenssikuvien kanssa tuottivat selkeän ymmärryksen kameran liikkeistä ja asioista jotka haluttiin nähdä. Vaikeinta oli kuitenkin hahmottaa tila jossa elokuva tultaisiin kuvaamaan. Elokuvan tapahtumat sijoittuvat kadulle, jonka varrella ja ympäristössä olevat ihmiset reagoivat johonkin kuvan ulkopuolella tapahtuvaan uhkaavaan asiaan. Sevgi oli tehnyt matkan saarelle ja valinnut lokaatioksi mäessä olevan noin 100 metriä pitkän kadun. Paikalta oli joitain kuvia, mutta suurin ongelma oli kuitenkin etäisyyksien hahmottaminen ja valaistuksen luonnollisen tilan ymmärtäminen.

Lukiessani 98 Namesin käsikirjoitusta tunsin vuoron perään tyytyväisyyttä kameran läsnäolosta ja toisaalta myös hämmennystä. Tunnetasolla koin tekstin osittain mekaaniseksi tapahtumien listaamiseksi. Esimerkiksi yhteen kohtaan kirjoitettu huomio kameran liikkeestä kertoi seuraavaa: “Kamera pysähtyy kadun alkuun tehden näin alusta laskettuna 90 asteen liikkeen ennen kun pysähtyy.” Näin selkeä tekninen huomio kertoo silti paljon, mikäli tila, jossa kuvaus on määrä tapahtua, on lukijan mielessä. Päästäksemme samalle sivulle elokuvan visuaalisesta kielestä ja

rytmistä, olivat useimmat kameraa koskevista merkinnöistä tarpeellisia. Kun kamerasta puhuttiin, osa tarinaa ja liikettä fuusioitui ja syntyi selkeitä kiintopisteitä joihin palata. Parhaimmillaan 98 Namesin käsikirjoitus oli hyvä tarina, johon oli sisäänkirjoitettu toimintaohjeet visuaaliselle ajattelulle. Voisi sanoa, että perinteinen käsikirjoitus ei aina ole pakollinen, jotta elokuva voisi herätä henkiin ja toimia.

ii) Kommunikaatio

Yhden kuvan ratkaisuihin harjoittelun määrä ja kommunikaation tarve korostuvat. Lokaation ollessa Istanbulissa järjestimme kameraharjoituksia Suomessa ennen varsinaista matkaa. *Pink Smoken* kuvauksista tuttu problematiikka piti eliminoida ennen matkaa. Sevgi oli mitannut kuvauslokaation pituuden Buyukadan saarella, jolloin pystyimme merkkamaan Suomessa maastoon kuvauspaikkaa vastaavan alueen, jolla harjoitella. Pelkästään mittasuhteiden ja etäisyyksien hahmottaminen antoi ennakkosuunnitteluun paljon tärkeää tietoa. Valitettavasti alkuperäinen lokaatio jouduttiin kuitenkin vaihtamaan saavuttuamme Turkkiin, jolloin oli vain reagoitava tilanteen tuottamaan uuteen rajoitukseen ja mentävä eteenpäin.

Aiempi lokaatiomme oli pitkä pätkä katuja, jonka keskimaille kamera tekisi noin 450 asteen liikkeen paikallaan panoroiden ympäri, asioiden tapahtuessa epäsynkronissa liikettä välillä mukaillen, välillä täysin ruudun ulkopuolella. Joutuimme luopumaan ratkaisusta, koska emme saaneet koko katuja käyttöömmme haluamallamme tavalla. Pakon edessä uusia ideoita syntyi, mutta huomasimme yrittävämme ratkaista ongelman hyppäämällä ensimmäiseen hyvältä kuulostaneeseen kompromissiin: käsivarakameraan, joka oli meille molemmille varsin tuttu *Pink Smoken* kuvauksista.

Kokeilimme käsivarakameraa parina iltana ja innostuimme siitä lisää. Testit näyttivät hyvältä. Kameran seurattaessa käsivaralla henkilöitä, oli mutkatonta päättää kuka henkilöistä oli milloinkin tarinaa eteenpäin vievä toimija. Kameran liike oli helppo ajoittaa tapahtumien kanssa yhteen ja testeissä korostui epäsynkroni ruudun ulkopuolisten tapahtumien ja kameralla näytettyjen asioiden välillä. Kuva oli tutulla tavalla raakaa ja samalla herkkää. Ja hetken pohdittuamme, kovin turvallista ja tylsää. Emme tulleet Turkkiin asti kuvataksemme mitä tahansa. Sevgi otti aikalisän ja me muut odotimme. Päivän päästä, vain neljä päivää ennen kuvauksia meillä oli uusi käsikirjoitus, aiheen pysyessä samana, vain kameran koreografia ja hahmojen määrä muuttuivat radikaalisti.

Uusi idea hyödynsi sivupihalta rautaportin takaa löytynyttä patiota, joka piti nyt vain kaivaa kaiken kasvillisuuden alta esiin kuvauksia varten. Toisin kuin alkuperäisessä ideassa, uudessa versiossa kamera liikkuu sisäpihalla ulos kadulle, lopettaen elokuvan pitkään staattiseen näkyyn, jossa yhdistyi sisällöllisesti ensimmäisten käsikirjoitusversioiden raakuus ja ihmisten alistuneisuus sorron alla.

Ilmapiiri oli rakentava ja kannustava. Tiesimme ryhmänä kuinka haastavan elokuvan kanssa olimme lähteneet työskentelemään ja keskustelimme päivittäin tavoitteistamme. Hedelmällisintä oli myöntää, että monet alkuperäisen käsikirjoituksen kuva-aiheet pyörintäliikkeestä lähtien olivat hyvin samankaltaisia yhden referenssielokuvamme (*Wind*, 1999) kanssa. Paikanpäällä tuo keskeinen teema ei enää toiminut ja tulimme yhä tietoisemmiksi samankaltaisuuksista elokuvamme ja *Windin* välillä. Näin ollen Sevgi muutti viime hetkellä kameran liikeradan, mutta koska asia kommunikoiitiin ja perusteltiin oikein, muutos oli tervetullut ja järkevä. Järjestimme lisää harjoituksia ollessamme saarella, mutta silti kuvausten lähestyessä huomasin, kuinka aika tuntui jälleen loppuvan kesken. Vaikka ennakkotöitä varten olimmekin varautuneet kuudella työpäivällä, olisi yksi tai kaksi lisäpäivää saarella vieneet suurimmat epävarmuudet kuvauspäivältä pois.

Valokalusto tuli suurimmaksi osaksi paikalliselta koululta ja osittain vuokraamosta. Yksikköjen määrä oli vähäinen, sillä budjetti riitti vain kahteen aggregaattiin. Suunnittelimme tekevämme kolme erilaista versiota valaistuksen muuttuessa illasta sinisen hetken kautta yöksi. Lopulta kuvausteknisistä ongelmista johtuen emme ehtineet tehdä kuin yhden valaistuksen mukaisia ottoja, keskellä yötä. Valaistuksellisesti olimme varautuneet kuvauksiin hyvin, mutta kommunikaatio valotasoista ja luonteesta olisi voinut olla artikuloidumpaa.

Ensimmäisen oton jälkeen Sevgi pyysi, että laitan niin monta yksikköä pois päältä kuin vain suinkin uskallan. Lopulta sammutin puolet yksiköistä lokaation sisäpuolella, jonka jälkeen jopa paljaalla silmällä kuvausalue näytti säkipimeältä muutamaa valoniskemää ja korkovaloa lukuunottamatta. Lopputuloksen kannalta valomäärät olivat riittävät jotta voimme aistia mitä tapahtuu, mutta huomasin antavani liikaa päätäntävaltaa valaisusta ohjaajalle. Olimme tosiaan saavuttaneet rajan valaisussa, jolla elokuva joko pystyttäisiin vielä ymmärtämään tai valotasojen vähäisyydestä johtuen katsoja ei näe tarpeeksi tapahtumien kulkua. Ymmärsin Sevgin pyrkivän puskemaan minua rajoilleni, jolloin lopputuloksesta tulisi rehellisempi sisällölle.

Yhden kuvan ratkaisun raadollisuus oli tässä tapauksessa myös onnemme. Katsellessani materiaalia jälkikäteen, ymmärsin hakemamme maailman toteutuneen, vaikka kuva olikin todella alivalottunut. Tärkeimmät asiat, kuten kaukaisen uhkan tuntu ja ihmisten kykenemättömyys reagoida ruudun ulkopuolisiin tapahtumiin, olivat nähtävissä ja koska olimme tavallaan luopuneet uusissa käsikirjoitusversioissa epäsynkronista, ohjasi hämärätkö kuva nyt vahvasti kuuloaistia, kuten olimme puhuneet. Katsojan päätettäväksi jää, etäännyttääkö pimeys liikaa vai kannustaako se ymmärtämään, miksi näemme niin vähän.



Lopullinen kuvauspaikka elokuvalle 98 Names, ennen pihan siivousta.

Kuvauslaitteiston osalta valitsin käsivarastabilaattorin DJI Roninin korvaamaan alunperin ajattelemaani rataa ja dollya, joka olisi ollut uudessa koreografiassa jatkuvasti kuvissa, eikä rataa olisi pystynyt järkevästi rakentamaan korkeuseroja sisältäneen pihan poikki. Stabilaattorin vahvuutena oli nopea liikuteltavuus, mikäli halusimme muuttaa jotakin koreografiassa. Lisäksi minulla oli stabilaattorista rutkasti positiivisia kokemuksia aiemmista kuvauksista, joten ajattelin sen olevan paras mahdollinen väline sulavan, konemaisen kamera-ajon tekemiseen, vaikka otto olisikin kahdeksan minuuttia pitkä ja kamera liikkeeltään hidas. Lisäksi vuokrasin Easyrig -tuen, jonka avulla kameran paino ohjautuisi jaloilleni alaselän sijaan.



Kamera-assistentti Samet Yalçın ratkoo DJI Roninin tasapainotusongelmaa.

Testipäivänämme emme saaneet kytkettyä kameraan ja stabilaattoriin kaikkia tarvittuja osia, jonka seurauksena kuvauksissa stabilaattori ei toiminutkaan odotetulla tavalla täydellä kuormalla. Lopputuloksena stabilaattori puolsi jatkuvasti oikealle, vasemman suunnan ollessa täysin poissuljettu. Edeltävien päivien paine saattaa kuvauslokaatio lavastuksellisesti kuntoon vei koko työryhmän huomion ja osaltani herpaannuin olettamaan, että kalusto oli riittävän hyvin testattu. Erittäin opettavainen kerta erikoiskaluston kanssa, mutta valitettavasti tällä kertaa meillä ei ollut täydellisesti suunnitelmiamme tukevaa varalaitteistoa saatavilla. Neljän tunnin yrittämisen jälkeen tein päätöksen luopua stabilaattorista. Lopputuloksen kannalta päätös tarkoitti sitä, että kuvan olemus objektiivisesta ja robottimaisesta oliosta muuttui täysin inhimilliseksi, subjektiiviseksi kokijaksi ja mielestäni etäännyttävästi vie elokuvalta sen parhaan potentiaalin pois. Lisäksi tarkennuksen säätö etänä ei onnistunut enää, sillä sen käyttö edellytti Roninin rungon tukiputkistoa. Kaikesta tästä huolimatta onnistuimme tekemään kolme ottoa, joissa toteutuivat monet tavoittelemistamme asioista.

98 Names oli jälleen hyvä osoitus siitä, miten erittäin pienet puutteet ennakkosuunnittelussa saattavat koko tuotannon toteutumisen kyseenalaiseksi. Vaikka kommunikaatio oli mielestäni erinomaista koko tuotannon ajan, huomaa silti ajattelevani, että käytimme aikaamme Istanbulissa tuhlailevan rennosti ja

yritimme kiriä viime metreillä hukattuja tunteja. Suurin ajanhukka syntyi logistiikasta: asuimme ensin Istanbulin keskustassa ja vietimme puolet ajastamme siellä, tehden lyhyitä matkoja saarelle, johon meni edestakaisin yhteensä aina kolme tuntia. Yhden lisäihmisen saaminen kuvausjärjestäjäksi hyvissä ajoin olisi saattanut mahdollistaa alkuperäisen idean toteuttamisen tai ainakin vauhdittanut uuden käsikirjoituksen vaatimien muutoksien aikaansaamista.

Henkilökemiat toivat oman osansa tekemiseen. Koen, että ilmapiiri sai minut rentoutumaan liikaa, jolloin matkasta tuli hieman lomaa muistuttava retki. Vasta kahta päivää ennen kuvauksia alkoi tuntua, että olemme oikeasti kohta toteuttamassa elokuvan. Näin jälkikäteen koen, että tarkempi aikataulu ja suurempi syke olisivat saattaneet auttaa lopputulosta olemaan lähempänä suunniteltua. Näen myös paljon puutteita omassa valmistautumisessani kuvauksiin, kuten juuri testipäivän logistiikka. Kaikki tavarat olisi pitänyt saada testattavaksi etukäteen. Kalusto toki vaihtui aivan viime hetkellä, joten joko kuvauspäivää olisi pitänyt siirtää tai kalusto miettiä vielä kerran uusiksi olosuhteiden takia.

5. Loppusanat

Teini-ikäisenä, ennen kuin kiinnostuin suuremmin elokuvista, pelasin paljon tietokonepelejä, joissa näkökulma oli usein katkeamattomasti yhdestä kuvakulmasta, oli se sitten näkymä pelihahmon silmin tai hahmon olan yli. Ainoat asiat jotka katkaisivat tuon yhtäjaksoisen kuvavirran olivat hahmon kuoleminen, tarinan edistyminen välivideon alkaessa pyöriä tai latausruutu tasojen välillä. Kaikki kolme harmittivat minua suuresti, sillä aina kun jokin kolmesta tapahtui, immersio rikkoontui ja huomasin istuvani koneen ääressä kotona. Pysäytykset olivat joskus melko saumattomia, mutta kokeneena pelaajana pystyin aistimaan milloin pelimekaniikka antoi ensimmäiset merkit lähestyvistä leikkauskohdasta. Parhaillaan immersio ei päässyt rikkoontumaan, sillä pelin tapahtumat kulkivat täysin saumattomasti ja ajoitukset olivat luonnollisesti hieman yllättävissä, epäsynkronoiduissa kohdissa, aivan kuten parhaissa näkemissäni elokuvissa. Epäilenkin kiinnostukseni pitkävetoihin kumpuavan historiastani pelien parissa: haluan elokuvia katsellessani todella tulla kuljetetuksi muualle, aivan kuten peleissä. Katsojana olen kokenut monet näkemistäni yhden kuvan kohtauksista vahvan immersiiivisinä ja välillä hieman pelimäisinä, tarkoittaen syvempää immersiota.

Elokuvan ollessa subjektiivinen kokemus on hankala määrittää, mitä yhden kuvan ratkaisut tuottavat katsojassa. Elokuvapsykologian kautta ajateltuna ne voivat olla tie syvempään immersioon. Yhden kuvan ratkaisu voi myös olla puuduttavaa ja itsetarkoituksellista temppuilua, joka tyydyttää lähinnä tekijöiden tarvetta suoriutua urheilijamaisesti kuvausteknisistä haasteista, sen sijaan, että tekniikka auttaisi välittämään jotain yleisölle.

Lähtiessäni kirjoittamaan tästä aiheesta pidin yhden kuvan ratkaisuja arvokkaampina ja hienompina kuin laaja-suunta-vastasuunta kuvakomboja tai muita leikkauskatteeseen tähtääviä kuvausmetodeita. Kirjoitustyön edetessä huomasin alkavani epäillä yhden kuvan ratkaisuja: olinko vain innostunut metodista välittämättä sen enempää siitä, mitä sen avulla pyrittiin kertomaan? Kysellessäni Gil Bettmanilta mielipidettä pitkävetoihin, hän totesi sen olevan vain yksi ”jippo” muiden joukossa, joka nyt digitaalisten laitteiden ansiosta on alkanut nostaä päätään jälleen, mutta menee pois muodista pian. Esa Vuorinen taas näkee monet yhden kuvan metodia hyödyntävät ohjaajat, kuten Gus van Sant, erityisarvoisina mestareina, joilla on ”muuta elokuvantekijöitä laajemmat horisontit.” Sijoitun ajatuksineni näiden kahden mielipiteen välimaastoon.

En näe yhden kuvan ratkaisua varsinaisesti ohimenevänä trendinä, vaan sille on paikkansa kenen tahansa elokuvantekijän työkalupakissa. Aivan kuten *moving master* tekniikalla tai millä tahansa hiotulla ja sisältöä tukevalla tai rikastavalla metodilla. Yhden kuvan ratkaisun käytön yleistymistä voidaan spekuloida materiaalikustannusten pienenemisellä, mutta myös tekijöiden tarpeella tehdä jotain mullistavaa. Saattaa myös olla, että meidän uusi, digitaalikameroita hyödyntävä elokuvantekijöiden sukupolvi kopioi näkemiään ratkaisuja aikaisemmilta sukupolvilta, välittämättä metodin istuvuudesta tarinan kanssa yhteen. Tekijänä on vaarallista luottaa vain yhteen työkaluun. Yhden kuvan metodin käyttäminen kaikkeen saattaa kääntyä tekijää itseään vastaan. Tekijän pitääkin muistaa kysyä itseltään, miksi haluan toteuttaa tämän kohtauksen juuri yhdellä kuvalla?

Mielestäni tärkein syy suunnitella yhden kuvan kohtaus tai elokuva on pyrkiä jatkuvasti haastamaan itseään kertojana pohtimaan, mikä on kohtauksen tai elokuvan ydin. Jos käytössäsi on vain yksi katkeamaton kuva, mitkä asiat pitää näkyä ja mitkä voit jättää kuvan ulkopuolelle? Voikin olla, että yhden kuvan kautta suunniteltu kohtaus poikii uusia ideoita ja auttaa kokonaisuuden hahmottamisessa.

Elokuvan tekemisessä ei ole yhtä samanlaista päivää. Kaikki muuttujat on osattava ajatella moneen kertaan läpi ja pyrittävä niin henkisesti kuin teknisesti olemaan valmis mihin tahansa muutokseen mitä edestään löytää. Kun ennakkosuunnittelu on ohi ja kuvaukset alkavat, sama illuusio kontrollista rikkoontuu ja tekee tilaa hallitulle improvisaatiolle ja avoimuudelle. Toki reunaehdot on oltava kaikessa ja mielestäni improvisaatio niin näyttelijäntyössä kuin elokuvaamisessakin toimii parhaiten kun sille asettaa rajat. Yhden kuvan ratkaisu on juurikin tällainen rajoitin. Valitessaan *onerin* työkalukseen, ohjaaja sitoutuu vahvasti visuaaliseen tyyliin, jonka tekemiseen liittyvät epävarmuudet ja lisästressi pitää pystyä oikeuttamaan.

Omakohmainen havaintoni on, että tulen jatkossakin tutkimaan yhden kuvan ratkaisuja, sillä niiden tuottamisessa onnistuneesti kaikki tekemisen vaiheet ennakkosuunnittelusta alkaen tehdään saumattomassa yhteistyössä muiden tekijöiden kanssa ja lopputulos on armoton. Jos jokin osa-alue ei toimi tai ole uskottava, on mahdollisesti koko otto mietittävä uudestaan, jolloin myös kysymys sisällön tärkeydestä nousee esiin. Kuvaajan ja ohjaajan mielessä voi olla myös pelko leikkauspöydällä tapahtuvista päätöksistä, joihin ei pysty vaikuttamaan. En väitä, etteikö leikkauksatteeseen tähtäävä kuvaaminen rohkaisisi samaan yhteistyöhön, vaan näen yhden kuvan ratkaisut virkistävinä ja mielenkiintoisina haasteina. Jo

kouluaikana olen törmännyt väsyneisiin kuvaustapoihin, joiden alulle paneva voima lienee mukavuudenhalu ja laiskuus tai jopa vision puute; tarve tehdä elokuvaa elokuvan tekemisen takia, sen sijaan että elokuva olisi ilmaisukeino jonkun asian esiintuonnille. Tinkimättömyys ja itsensä vieminen rajoille tekijänä on palkitsevaa ja yhden kuvan ratkaisut ovat kehittäneet ajatteluani elokuvantekijänä merkittävästi.

6. Lähteet

- Elokuvaleikkauksen opiskelija Sevgi Ekerin haastattelu 30.7.2016, luku 4. Pink Smoke
- Elokuvaauksen opiskelija Joel Grandellin haastattelu 25.7.2016, luku 4. Vaihtoväli
- Elokuvaaja ja ohjaaja Gil Bettmanin haastattelu 22.4.2016, luku 2. Yksi kuva tyylilajina

Lähteet internetissä (25.8.2016)

- A. sivu 5, sivun <http://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/tamil/movie-reviews/Agadam/movie-review/28463733.cms> artikkeli
- B. sivut 8-12, Alison McMahan, Immersion, Engagement, and Presence, luku 3, 2003
http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur_und_Medien/Medien_und_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse_aus_kulturwissenschaftlicher_Sicht/mcmahan.pdf
- C. sivu 12, sivuston <http://www.cinematics.lv/> hakupalvelun tulosten hyödyntäminen
- D. sivu 12, sivun <http://www.indiewire.com/2013/06/the-longest-average-shot-lengths-in-modern-hollywood-133731/> artikkeli

Kuvat

- Sivun 6, <http://www.telegraph.co.uk/film/birdman/five-greatest-long-takes-in-film/>
- Sivun 8, Pelastakaa sotamies Ryan, Bluray, ruutukaappaus elokuvasta
- Sivun 10, Toisen kerroksen lauluja, Bluray, ruutukaappaus elokuvasta
- Sivun 14, Children of Men elokuvan, Bluray, ruutukaappaus elokuvasta
- Sivun 21, Code Unknown, Bluray, ruutukaappaus elokuvasta
- Sivun 24, Vaihtoväli, DCP, ruutukaappaus elokuvasta
- Sivun 26, lähde: Theofanis Kavvadas 2016
- Sivun 29, lähde: Theofanis Kavvadas 2016
- Sivun 30. Lähde: Theofanis Kavvadas 2016